ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Corax

Penchant : Ambivalence

Malédiction : Sorcellerie

Force : une troisième main sur la poitrine

Handicap : souffre de vertige

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES	(modificateur)
VIANDE : 17	+1
OS : 11	
NERFS: 17	+1
CRÂNE :15	+1
TRIPES :13	
GUEULE :10	

Points de vie

Max : 3

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Corax (peut générer un souvenir venu de la mémoire générationnelle, coûte 1 PV)
- Corax (peut se transformer à volonté en humain, corbeau ou humain à tête de corbeau. Sous forme corbeau, les vêtements tombent, et le moindre dommage encaissé amène à 0 PV)
- Les ennemis ont -1 en sauvegarde contre mes sorts

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Parchemin de sort : Tarot de l'oubli. Matériel : un jeu de tarot. Coût : 1 PV. Rituel : battre le tarot pendant une nuit blanche. L'appliquer contre deux résidus corporels de la cible. Tirer un tarot, permet de lire un souvenir.
2 Parchemin de sort : Froid sorcier. Rituel : s'immerger dans l'eau glacée avec le sang d'une créature en récitant un souvenir haineux pendant trois heures. Effet : envoûte une personne ou un lieu : provoque un froid mortel
3 Outre en cuir, contient un liquide noir qui sent la putréfaction.
4 Bouteille avec un liquide ambré qui contient des insectes morts.
5 Un champignon blanc qui émet des germes
6
7
8
9
10